

2017

Basketmunio

*Autor: Adrián Mateo y Alejandro Villalba*

Desarrollo de Aplicaciones Web 20-06-2017

Basketmunio

Índice

**No se encontraron entradas de tabla de contenido.**

1. Descripción general del proyecto

Basketmunio es un Proyecto el cual consiste en un videojuego on-line manager de baloncesto, concretamente de la NBA. Se juega con amigos u otros usuarios aleatorios y requiere un buen conocimiento de la situación actual de cada equipo, ya que se puede hacer una nueva alineación cada semana. También es necesaria la habilidad de administrar la comprar-venta de jugadores. La puntuación del equipo de cada usuario será otorgada en un principio mensualmente y dependerá de la actuación de los jugadores de su plantilla en los partidos reales y oficiales de la temporada regular de la NBA.

Al crear tu equipo se te otorgarán diez jugadores aleatorios de entre los más de cuatrocientos que poseemos, cada uno con sus estadísticas (nueve estadísticas diferentes por jugador), a continuación, tendrás dos opciones, meter a tu equipo en unas de nuestras ligas publicas ya definidas o bien crear tu propia liga y tener a tu equipo en esta.

Podrás contemplar las estadísticas de tus jugadores y mucho más, por ejemplo, máximos anotadores o con mas tapones. También podras seguir nuestros progresos de desarrollo en nustras redes sociales (facebook y twitter) que las puedes encontrar en el pie de cada página.

Si eres un poco despistado podrás enterarte de la programación de partidos de la NBA en nuestro calendario, puediendo elegir el mes de los partidos que quieres ver, y podras observar la fecha y hora, equipos que se enfrentan y el resultado final si ya se ha disputado.

* 1. Objetivos

Los objetivos principales para este proyecto son:

* Estructura del proyecto en modelo vista controlador.
* Páginas de logueo y registro con validación jQuery sobre una BBDD.
* Envío automático de emails de confirmación de registro y de restablecimiento de contraseña.
* Uso de sesiones para controlar la estancia del usuario en la página.
* Creación de BBDD relacional donde almacenar tanto los datos de registros de usuario como toda la información perteneciente a los jugadores y equipos del juego.
* Creación de páginas dinámicas utilizando llamadas AJAX y “*responsive*” utilizando “medias queries” y operadores lógicos para adaptar dichas páginas hasta un minimo de resolución.
* Extracción de los datos en formato “*csv*” de la página oficial de la NBA mediante “*scraping*”.
* Creación de scripts automáticos con los que generar, insertar y actualizar los datos de nuestra BBDD.
* La posibilidad de que un usuario pueda crear un equipo, el cual se inicializará con diez jugadores aleatorios.
* La posibilidad de que un usuario pueda crear o bien unirse a una liga con uno de sus equipos.
* Tener un mercado donde se muestren todos los jugadores que no se encuentren en ningún equipo y poder realizar traspasos, tanto fichajes como ventas de tus propios jugadores.
* La posibilidad de dar a nuestros usuarios un medio de comunicación directo con nosotros, tanto por nuestras redes sociales (que se encuentran a pie de página ) o bien por el correo electrónico que se encuentra en la sección de ayuda del juego.
* El usuario podrá comprobar las estadísticas de las plantillas de sus equipos, también podrá observar los jugadores más destacados de estas.
* Se podrá comprobar las